tomb raider: the angel of darkness

TEXT Jan Herodes

VÝROBCE Core Design **DISTRIBUTOR** Cenega **MINIMUM** CPU 500 MHz, RAM 128 MB, 3D karta **DOPORUČENO** CPU 1,5 GHz, RAM 256 MB, 64 MB 3D karta **WEB** www.tombraider.com **LOKALIZACE** manuál



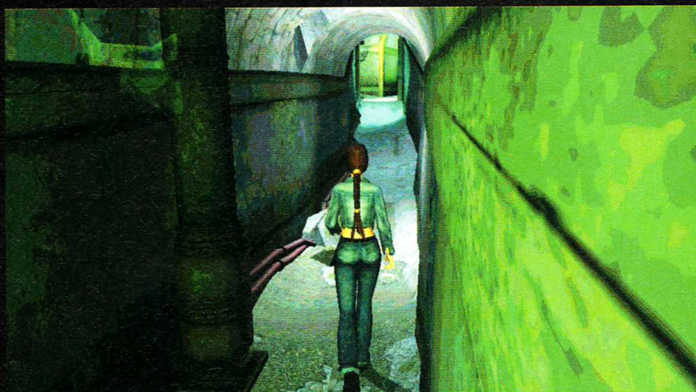
V pořadí již šestý díl (jo, to to letí, pánové a dámy) veleúspěšné herní série Tomb Raider je na světě. Posledních pár měsíců jsme nemluvili a hlavně nepsali o ničem jiném tolik jako právě o novém dobrodružství binární krásky Lary Croft. Z jednoho prostého důvodu – Lara při svém pátrání zavítala do České republiky, jmenovitě do jejího hlavního města. A jak to celé dopadlo?

Vezměme to ale od začátku. Předně tedy, Lara žije! Ti z vás, co sledujete její dobrodružství pravidelně, to zřejmě překvapí. Ano, TA, jež na konci čtvrtého dílu zemřela před očima přítele-nepřítele-přítele Wernera Von Croye, a TA, na niž jsme útržkovitě vzpomínali v díle pátém, je opět mezi živými. Aleluja! Trochu mě však zarazilo, že jsme všichni postaveni před takto hotovou věc bez nějakého většího vysvětlení. Na konci minulého dílu sice byla narážka v závěrečné animaci v podobě nalezeného Lařina batůžku, ale skok po hlavě do nového příběhu, jako by se nechu-

»VERDIKT

Nádherná hra s dobrým příběhem s Larou Croft v hlavní roli. Škoda jen „rozporuplného" ovládání, které hru táhne z podstavců pro vítěze. Proč nemůže být v životě nic ideální?









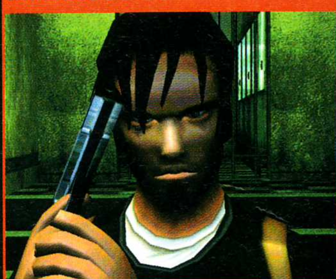
\\ melilo? To je přinejmenším zvláštní. No, musíme se tedy smířit s tím, že nám způsob záchrany života Lary Croft zůstane tajemstvím. Naštěstí nové příběhy čekají. A nebude jich málo, někde jsem zaslechl, že tým Core Design má v šuplíku již něco okolo patnácti scénářů...

Šesté pokračování, opět tedy se skutečnou Larou a ne pouze s tou ze vzpomínek, začíná poněkud nešťastnou smrtí Wernera Von Croye, ze které francouzská policie viní samozřejmě Laru. Příběh tak začíná honičkou po pařížských uličkách a dvorech. Na Laru jsou ale policisté krátcí, a tak se můžete pustit do pátrání na vlastní pěst. Po několika málo rozhovorech je vám poodhaleno, proč jste byli přilákáni právě do Francie a proti komu bojujete o osud celého lidstva. V pařížském podsvětí, kterému vládne tlusťoch Louis Bouchard, se dozvídáte o zvláštních vraždách, kdy jsou nalezena těla s částmi pokrytými kovem. Čím více informací získáváte, tím hlouběji se zaplétáte do příběhu staré sekty alchymistů, kteří chtějí pomocí pěti takzvaných Obscura Paintings – zvláštních malých obrazů ze čtrnáctého století – přivést znovu k životu vyhynulý živočišný druh. Samozřejmě nebezpečný. Biologie, morfologie a alchymie, spojené s nejmodernějšími technologiemi, jsou teď vědeckými oblastmi, okolo kterých se hra točí. Už ne archeologie. A jako na potvoru jsou laboratoře v podzemí Strahova, kam vás pátrání později zavede.

Poslední Tomb Raider je poutavý, poukazující s daleko větší váhou než kdykoliv předtím na příběhovou část hry. Mně osobně právě toto vyhovovalo. Dokonce bych snesl ještě více adventurních prvků, ale autory a jejich neochotu zčistajasna měnit zaměření celé série chápu. Na co jsem se ale vysloveně těšil a potom z toho byl vcelku zklamán, byla takzvaná zlodějská část hry. Představoval jsem si to, notně masírován všemožnými médii, podobně jako druhý díl Metal Gear Solid. Už už jsem viděl Laru pohybující se se Snakeovou elegancí a mrštností a likvidující všechny nepřátele v tichosti, zezadu, bez jediného výstřelu. No jo, ale život nám občas naše představy boří, jako by se v tom vyžíval a dělal to naschvál. Ač se Lara dokáže pohybovat potichu, trochu přikrčená, plížit se podél zdí a opatrně a v rychlosti nahlížet za rohy, design hry a jednotlivých levelů je pro tyto účely naprosto diletantský. Jednak vás k tomu, abyste nepřátele odstranili elegantně a v tichosti, nic nenutí, spíše naopak. S pistolí vyřídíte hlídače na dva nebo tři výstřely. A přitom postupem – rozsviť světlo na chodbě, schovej se do místnosti a počkej, až se vrátný bude vracet – šíleně riskujete. Druhá a daleko zásadnější nedotaženost v tomto směru je již zmiňovaný design levelů. Většina hlídačů v Louvru stojí čelem ke zdi a ani se nehne. Ať se na mne autoři nezlobí, ale to spíše nabádá k tomu je nejdříve střelit do nohou a pak vyzkoušet, zde je „překvapíte" zezadu. No, opusťme toto téma. Jestli čekáte od šestého pokračování Lařiných dobrodružství především stealth akci, tak na to určitě zapomeňte. Určitě nechci, aby to vyznělo, že celá hra je špatná, to rozhodně ne. Naopak. Je zábavná, dobrá a výborně vypadá, jenom se nepovedla tato „cesta", ale tou jít nemusíte. Klasický Tomb Raider plný skákání, puzzlů a krásných interiérů je tu stále. A podle mého názoru ještě lepší – alespoň zpracováním určitě – než kdy předtím.

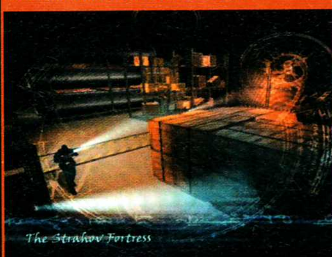
Když jsem nakousl ovládání, vynecháme-li přikrčení a schopnost plížit se podél stěn, zůstane ještě něco málo pohybů, které má Lara ve svém repertoáru – sprint, vykopávání dveří nebo šplhání po laně i s nohama nahoře. Navíc je zde jakýsi vývoj jejích základních vlastností, jako je síla nebo rychlost. V zásadě to není k ničemu jinému než k jakémusi

»NEJEN ŽENA JE DNES DOMINANTOU TOMB RAIDERA



Po osmi letech dominance Lary Croft teď máte poprvé možnost hrát také s Kurtisem – drsným chlapíkem s nadpřirozenými schopnostmi. Alespoň tak to bylo prezentováno před vydáním hry.
A jaká je skutečnost? Od začátku hry se s Kurtisem jen potkáváte, vždy jen na pár okamžiků, abyste posléze v Praze zjistili, že mu jde o stejnou věc jako Laře – zastavit šíleného Eckhardta. Hrát s Kurtisem však můžete jen v Sanatoriu (asi tak tři procenta hry), ve velice akční pasáži hry s nedostatkem nábojů a lékárniček. A Sleeper vám dá hoooodně zabrat...

»PRAHA STOVĚŽATÁ



No, podle hry je to Praha spíše stobednová. Celý děj hry v Praze se odehrává v hangárech a později v laboratořích pod Strahovem. Nic hezkého i v reálu, nutno dodat. Na druhou stranu na tom není nic špatného. Stejně jako na tom, že v americkém filmu natáčeném v Praze vidíte nelogičnosti, např. hrdina zatočí na nábřeží za roh a je na Chodově a podobně. Ale to je prostě jenom detail, navíc viditelný jen pro tisícinu promile diváků. Na takovýchto, s prominutím kravinách, se nemůžeme točit a vysmívat se pak celé hře nebo filmu. Svou funkci strahovské interiéry ve hře plní a to je rozhodující. Na ničem jiném nezáleží. Nejméně pak na tom, jestli na Strahově takovéto bedny jsou nebo nejsou.

»JINÁ VOLBA



METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE
Level 3.03
Japonská klasika klasik a vzor pro všechny stealth akce.



INDIANA JONES & THE EMPEROR'S TOMB
Level 4.03
Zatím poslední dobrodružství slavného archeologa.



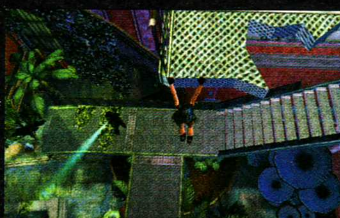
DRAKAN
Level 9.99
Hrdinka Drakana se krásou jistě vyrovná Laře a navíc má ochočeného draka.











umělému prodlužování hry. Rozdíl mezi tím, jak běháte na začátku hry a na konci, je v zásadě nicotný. A co myslím tím umělým prodlužováním? Uvedme to na příkladu. Na začátku hry jdete chodbou zakončenou dveřmi. Zkusíte je otevřít a nepovede se to, nemáte dostatek síly. Jdete dál, například v polovině celé úrovně jsou druhé dveře, ty se vám podaří vyrazit a zároveň vám tím vzroste síla. Síla na vykopnutí dveří na začátku úrovně. Tímto malým trikem, prezentovaným navíc jako „RPG prvek", se prodlužuje herní čas. Abych byl ale spravedlivý, musím dodat, že z valné většiny je to použito jen na věci (dveře, posun beden atd.), za kterými pak jsou jen bonusy v podobě lékárniček, nábojů nebo cenných předmětů. Takže nic zásadního.

Abych ukončil tok připomínek na nedostatky nebo věci, které nejsou tak úplně podle představ většiny hráčů, musím se ještě zmínit o neohrabanosti ovládání – věc, která naprosto nepochopitelně není vyladěná. Otáčení postavou a začátky pohybu, první dva kroky jsou zvláštní. Přirovnal bych to k pohybu v kádi medu. Samotný běh, skoky nebo šplh po žebříku je fantasticky zpracované, ale první krok dva, na to si budete dlouho zvykat. Běh po schodech, respektive otáčení se na schodech je totálně nepřesné (pouhým klepnutím se otočíte o cca padesát stupňů). Ale lze si zvyknout.

Tím jsem, alespoň doufám, vypotřeboval všechna negativa zatím posledního dílu Tomb Raidera a teď už se budeme věnovat jen příjemným věcem. Co je opravdu výborné, je technické zpracování a grafika. Můžete namítnout, že to je technologickým vývojem počítačů přirozené, ale není to tak docela pravda. Ano, technologický vývoj to dovoluje, ale neudělá to za vás. Model a animace Lary a vlastně i ostatních postav je detailní, daleko realističtější než kdy předtím. Kdo neviděl animaci Lary, jak leze po žebříku, jako by nežil. Textury jsou parádní, například pohled na písek v jedné z jam s kostlivcem dole mě vyloženě zarazil. A upozorňuji, že grafickou kartu už mám půl roku stejnou, takže to není tím, že bych poprvé viděl FSAA nebo antialiasing v akci. Velice povedený, ve smyslu klasického Tomb Raidera – tedy skoky, šplhání po okapech, posouvání beden a kvádrů, puzzly a podobně – je design levelů. Jsou lokace, které vás vysloveně příjemně překvapí. Jeden příklad za všechny – diskotéka v pařížských uličkách. Abyste se dostali ke střeše, musíte zapnout diskotéková světla zavěšená na konstrukci pod stropem. Celý sál začne blikat, hrát příjemný popík, a tak vám čas trávený klasickou ukázkou Lařiných dovedností – přeskoč, přelez a klidně i podlez – příjemně ubíhá. Na své si přijdou i ti, co milují vysloveně „tombraiderovské" akce. V Chrámu čtyř ročních období musíte ve čtyřech různých komnatách sebrat diamant daného období, takže na vás čeká přeskakování po plošinkách nad lávou, plavání v obrovském vodním labyrintu, opatrné přešlapování v místnosti s propadající se podlahou nebo balancování na pohyblivých kůlech v místnosti, kde šíleně fouká, že vás to až odhazuje. Jedním slovem paráda. Pro lidi, co mají a vždy měli rádi Tomb Raidera.

Jak ohodnotit šestý díl série jsem rozvažoval opravdu dlouho. Velká část lidí i médií tento počin Core Design poslala do horoucích pekel s označením „nejhorší, co jsme kdy s Larou viděli". Osobně si myslím, že to je zaslepený postoj. Uznávám chyby, které hra má, a také jsem vám je podrobně popsal. Ale lidé, kterým se Angel of Darkness nelíbí, v podstatě nadávají hlavně na to, že hra nepřinesla nic nového. Ale co čekali? Já jsem od této hry chtěl poutavý příběh a akci a la Tomb Raider. A to jsem dostal. Se vší parádou a náramně jsem se u toho bavil. Naštvalo mě pár věcí, nejzásadněji styl ovládání, a proto hru hodnotím hůře než výborné tituly, ale i tak je dobrá a zábavná. A není na jedno odpoledne, což je v dnešním trendu jednoduchých a hlavně krátkých akcí velké plus.

hodnocení 7,5 z 10

»DŘÍVE NEŽ VYHODÍTE KLÁVESNICI Z OKNA



Každá hra, i pro ty nejmenší, má jedno místo, které je pro většinu hráčů problémové. V nějaké skákačce pro děti to je například místo s pohyblivými plošinkami, v Mafii to byly automobilové závody a v šestém dílu Tomb Raidera je to „červenočerný duch". Po pravdě – a nebudu před vámi nic skrývat – myslel jsem, že se u toho poseru. Několik dnů naprostého šílenství, neustále se opakující kvílení ducha a vzdechy umírající Lary jsem vyřešil až srabácky pomocí rady z diskusního fóra. Tady je – v místnosti s duchem je pět soch, každá z nich drží v rukou Obscura Painting, a mezi nimi létá duch a snaží se vás zabít. Nutno dodat, že ducha NELZE zabít. Po určité době, co se tak honíte s duchem po místnosti, se jedné ze soch rozzáří ruce. Když k ní ale přijdete blíže, zhasne a rozsvítí se jiná. Finta je v tom, že můžete sebrat Obscura Painting pouze soše, co září, ale zároveň pouze tehdy, když duch odpočívá. Do tohoto stavu jej dostanete jen po několika (tak deseti) výstřelech z brokovnice. Nejhorší na tom celém ale je, že jeho „pauzu" lze jen těžko poznat a trvá necelé dvě sekundy. Takže než si to uvědomíte, už se zase blíží k vám. Proto se musíte dostat co nejblíže k soše, ale aby nezhasla, a pak začíná load-save-load-save šílenství. No, vyzkoušejte sami. Přeji každopádně HODNĚ pevných nervů. A pozor na klávesnici. Není to dnes tak závratná suma, to je pravda, ale je jí škoda.

»DISKOGRAFIE



Tomb Raider
Vše začalo v roce 1996, kdy tým Core Design přišel s naprosto revolučním typem hry – Tomb Raider. Lara se tehdy vydala hledat artefakty na ztracený kontinent. Hra obsahovala patnáct rozsáhlých levelů a zavedla Laru do Jižní Ameriky, Řecka, Egypta a samozřejmě Atlantidu.



Tomb Raider II: The Dagger of Xian
Druhý díl série příběhů archeoložky Lary Croft ji vedl po stopách legendární dýky z Xianu. Tentokrát hra obsahovala o jeden level více, tedy šestnáct plus ještě dva malé bonusové na konci. Lara se tak při tomto dobrodružství podívala do Číny, Benátek, Tibetu a potopeného vraku lodě.



Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft
Třetí díl v řadě zavedl naši hrdinku při pátrání po posvátném kameni do Indie, Londýna, tropického ostrova v jižním Pacifiku a posléze i do Zóny 51 v Nevadě. Celý příběh pak končí v zasněžené oblasti Antarktidy.



Tomb Raider: The Last Revelation
Čtvrtý díl se v čase jakoby vrací do mládí Lary, a tak jsme v tréninkových misích v Kambodži nejdříve poznávali, co dokáže. Zde jsme se také poprvé střetli s Wernerem Von Croyem. Příběh se točil okolo magického amuletu a Lara při putování navštívila města, pouště a bezpočet dalších míst v Egyptě. Zde také nakonec (málem) zemřela.



Tomb Raider: Chronicles
Po – dnes víme že údajné – smrti v pátém dílu vzpomínají její přátelé na pohřbu na Laru, a tak se děj hry odehrává jakoby ve snech v různých obdobích Lařina života a na různých místech – Řím, Rusko a Irsko. V závěrečné animaci byl náznak toho, že Lara přece jen přežila zasypání v Egyptě.